DATOS AUTOR

Nombre: **Rafael**
Apellidos: **Lomeña Varo**
E-mail: **eurocamsuite@yahoo.es**
Website: **https://calentamientoglobalacelerado.net**
Título: ***LA GUERRA VIRTUAL***
Género: ***relato***
Año: 2002. Revisión mayo 2021
nota: *Esta obra fue escrita y publicada como boceto de un trabajo de mayor calado, posiblemente novelístico.*

LA GUERRA VIRTUAL
Morir en la rejilla de juegos

Seguramente, muchos de ustedes se preguntarán a estas alturas en qué consistía exactamente el proyecto al que se denominó "*La Guerra Virtual*". Retorcer la realidad hasta convertir la guerra en un juego, he ahí su esencia.

Los continuos conflictos armados acontecidos a finales de la tercera década entre India y China condujeron al exterminio de poblaciones humanas enteras, algunos de ellos, asentamiento de culturas milenarias. Además, la implicancia de terceras potencias en los distintos escenarios bélicos situó en primera línea del campo de batalla a los denominados *SAECNS*, los *Sistemas Autónomos de Estrategia de Combate NO SUPERVISADOS*. Los *SAECNS* eran complejos sistemas expertos especialmente entrenados para sustituir al hombre en la dirección de operaciones de máximo nivel y en la adopción de estrategias y finalmente acabaron dirigiendo contiendas con resultados que ascendieron en los peores casos a varios cientos de millones de bajas humanas.

En este nuevo orden mundial, "*La Guerra Virtual*" era sin duda el proyecto culminación de un sistema geopolítico en el que los poderes legítimos y democráticos de todas las naciones integrantes activas quedaban desvinculados de la gestión logística y del mando militar de sus propios países, cediendo al *Consejo de Seguridad* toda su capacidad de acción y decisión.

Aun contando con un organigrama relativamente complejo, el *O.T.R.C.B.I. (Organismo para el Tratamiento y Resolución de Conflictos Bélicos Internacionales)* fue creado básicamente cómo órgano dependiente del *Consejo de Seguridad* y responsable del desarrollo del proyecto de *"La Guerra Virtual*", asumiendo la supervisión total del mismo en materia bélica una vez superada la primera fase transitoria de ***El Tratado 1/2055*** de *Naciones Unidas*, un acuerdo que no otorgaba margen alguno para otro camino que no fuera el de "*La Guerra Virtual*" en la resolución de conflictos y en virtud del cual toda nación quedaba sometida al acatamiento absoluto de sus resultados.

La resolución de un litigio entre dos o más naciones a través de una confrontación armada virtual implicaba el asentimiento de sanciones de orden

económico y/o territoriales que hubieran sido declaradas objeto de disputa en dicho contencioso. El incumplimiento de cualquiera de los acuerdos pre firmados por parte de las naciones adheridas al tratado acarreaba la inmediata intervención y toma de control del estado infractor por parte del *Consejo de Seguridad*, desarticulando y privando a ese gobierno de cualquier capacidad de acción y permaneciendo el control de la nación bajo arbitraje total del *Consejo* de forma indefinida.

Durante el período transitorio de adaptación al Programa, el *OTRCBI* trabajó a marchas forzadas puliendo los aspectos técnicos del proyecto y en coordinación directa con el comité ético de expertos independientes, intentando cumplir en la medida de lo posible los plazos previstos de implantación que todos los estados se habían marcado, no en vano, el proyecto debía ser 100 por 100 funcional una vez finalizada la acordada fase transitoria.

Los últimos avances logrados durante la tercera década del milenio en los campos de la RV y la IA impulsaron de forma estrepitosa la capacidad funcional de los sistemas informáticos. En el terreno del hardware, las nuevas arquitecturas de procesamiento masivo en paralelo y el empleo de materiales orgánicos en la construcción de procesadores multiplicaron varios miles de veces el rendimiento de los últimos ordenadores que fueron diseñados basados en silicio.

Por otro lado, los notables logros en neurociencia, las interfaces analógico-digitales cerebro-máquina y las nuevas técnicas funcionales de interpretación neuronal activa ayudaron a la IA a integrar todo ese potencial de cálculo a través de algoritmos de razonamiento complejo inspirados en el propio cerebro humano y dotando a las máquinas de una capacidad de aprendizaje absolutamente inaudita. A finales de la tercera década del siglo 21 las computadoras de última generación eran capaces de mantener conversaciones profundas prácticamente a idéntico nivel que un ser humano, pero con una diferencia considerable, la capacidad de acceso en tiempo real a mastodónticos bancos de conocimiento sobre cualquier campo del saber y en cualquier idioma conocido por el hombre, lo cual otorgaba ya a las computadoras, incluso personales, una inteligencia superior que fue aprovechada en ámbitos tan complejos como la psicología clínica. En este campo, la psicopatología conocida como Síndrome *Hikikomori* descubierta en Japón a finales del siglo 20, se disparó como una auténtica pandemia a finales de la tercera década sin aparente posibilidad de control. Muchos jóvenes ya sólo hablaban con sus computadoras y los diagnósticos, difícilmente reversibles, derivaban en cuadros esquizofrénicos y recurrentes brotes psicóticos. Paradójicamente, la mayoría de estos jóvenes enfermos eran tratados por las propias máquinas mediante sistemas expertos de diagnóstico y tratamiento integral diseñados para la corrección de trastornos psicológicos, las que familiarmente se dieron a llamar como, "*M.E.D.A.T.*", *Máquinas Eliza de Diagnóstico y Auto Terapia*.

El test de *Turing* fue superado en 2029 con la puesta en marcha de los sistemas expertos de inteligencia activa con acceso masivo a datos, resultando, para un amplio grupo de expertos, prácticamente imposible distinguir a la máquina de un ser humano en el 99.8% de los casos probados.

Los denominados "*Bots*" o avatares inteligentes de juego creados por la propia computadora e inspirados en los clásicos juegos del tipo *Chutenap (Quake)* y que fueron empleados en programas avanzados de entrenamiento militar en escenarios sintéticos desde finales de la segunda década, eran ya seres autónomos inteligentes dotados de

algoritmos de razonamiento complejo y de personalidad propia con conductas emergentes y un sistema de aprendizaje evolutivo ilimitado que les permitía optimizar sus resultados en base a sus propias experiencias.

11 de septiembre de 2055, 1er centenario de la fundación de Naciones Unidades.